

en red

169162

network

XABIER ERKIZIA Another Kind of Language	62	
JOSÉ LUIS ARÁITEGUI Carteles para la supervivencia en el primer mundo	63	
LEIRE VERGARA Gitte Villesen	64	
CARLES GUERRA Kolpez Kolpe de Iñaki Garmendia	65	
GABRIEL VILLOTA TOYOS Itziar Okariz; Mujer que trepa edificios	66	
DOROTHEA VON HANTELMANN Project de Xavier Le Roy	67	
MARTE SPANBERG Xavier Le Roy-ri egindako elkarrizketa	68	
	Entrevista a Xavier Le Roy	70
XAVIER ANTICH Mirada sinóptica	72	

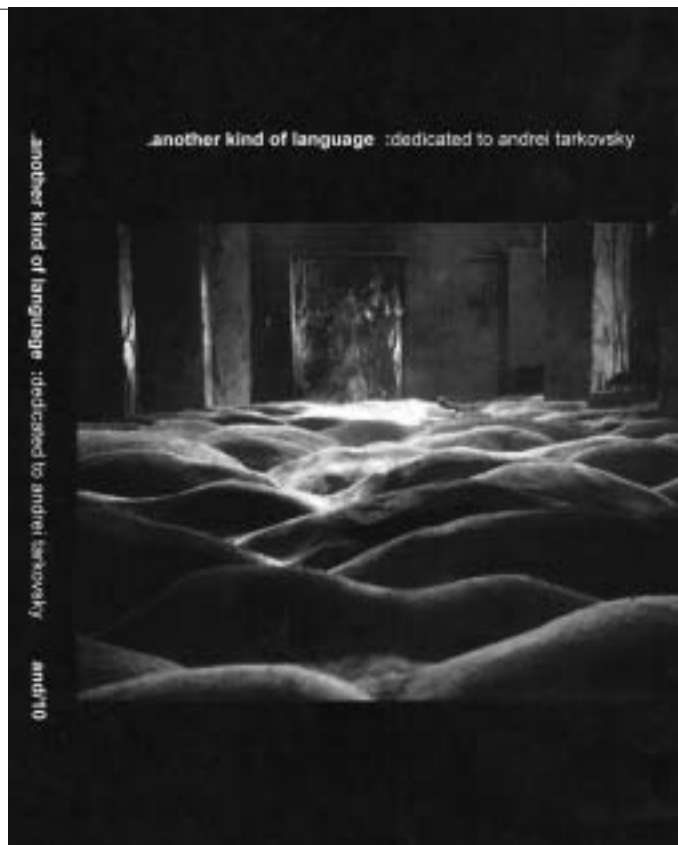
Another Kind of Language:
Dedicated to Andrei Tarkovsky
2 x CD-R and/or www.and-oar.org 2003

artistak: michael northam, jon tulchin, yannick dauby, dale lloyd,
john hudak, kiyoshi mizutani, rsundin, .v.v., magali babin, duul_drv,
josh russell, phillip pietruschka, sawako, logoplasm.

Ez da hilabete aunitz pasatu lagun baten bidez Andrei Tarkovskiyren *Nostalghia* filma ikusi ahal izan nuela. Geroztik, harekin gogoratze-rakoan, irudi bakarra dut gogoan. Pertsonaia nagusia, kandela eskuan, erakusten duen travelling amaigabea. Hutsa bezain betea den irudia. Ixila bezain ozena. Orduan ulertu nuen zer den hizkuntza berri bat sortzea, bertzelako hizkuntza bat sortzea. Andrei Tarkovsky (1932-1986) zinemagile errusiarrek utzitako ondareak zinemaren historian egin den artelan eder eta garrantzitsuenetako bat izatea lortu badu ere, argi dago, gaurko egunetik ikusita behintzat, ez duela ikusle gehienen onespena izan. Baina bere oinatzek, bere arrastoek tinko irauten dute oraindik artegintzaren bide bazterretan, eta ez bakarrik zinemagintzaren munduan. and/oar label diskografiko iparramerikarrak hori izan du xede, musika lan eder hau osatzerakoan, alde batetik, errusiarraren lana omentzeko eta bertetik, haren ondarearen inguruan hausnarketa egiteko. Ederra, kontzeptuan nahiz exekuzioan, lan honek, izenburu beretik hasita, zinemagile errusiarrek bere lanen bitartez lortu zuen gauza ederrenetako bati egiten dio erreferentzia, artearen bitartez hizkuntza berri bat asmatzeari, hain zuzen. Zentzu horretan, Tarkovsky, zinemaren legez, ahalmen hori irudien bitartez islatzeko gai izan bazen, aipatzekoak dira soinuaren edo musikaren inguruan egindako erabile-
rak eta horrek aldi berean bere diskurtsoa osatzeko erakutsitako gaitasuna. Horregatik, solasgai dugun bilduman, musika elektronikoa izan da errusiarraren lana omentzeko aukeratutako prisma, bertzeak bertze musika mota honekin egin zuen lana aitzindaria ere izan baitzen.

“Musika elektronikoa sumatzen dugun momentu berean, alegia, bere egitura nolakoa den ulertzen dugun momentu horretan bertan desagertzeko gai da. Musika instrumentala berriz, hain da arte independentea, ezen film batean sartzeko aise zailagoa bihurtzen baita, eta film beraren zati organiko bihurtzen da.”

Tarkovskiyren premisa hauek ez daude gaur egungo musika elektronikoa esperimentalaren eta minimalistaren filosofiatik hain urrun (sortzaile guztiak batzeko gai den filosofiarik badago), lan hau osatzen duten artista gehienen kasuan, behintzat. Paisajista sonoroen, elektroakustikaren eta soinu esperimantazio ororen ondorengoak, azken hamarkadotan hainbat musikaririk hiztegi berri bezain ezaguna erabiliz, argi eta garbi erakutsi du hizkuntza berriak bilatzeko grina, Francisco Lopez, horren adibide. Disko bikoitz honetan bada, orain aipatutakoaren 14 adibide biltzen dira, nazioarteko 14 artista, bakoitza Tarkovskiyren film batean oinarritu baino inspiratuta, 14 pieza osatu dituztenak. Bakoitzak bere modura egin dio erreferentzia filmei: batzuek esplizituki filmeko momentuak soinu bidez (inoiz ez hitz eginez) iradoki dituzte, eta bertze batzuek, berriz, zuzenean filmen bidez jasotako inpresio edo bizipenetan oinarritutako piezak osatu dituzte. Haien artean aipatzekoak dira, beharbada filmetako sentazioak iradokitzeko gaitasuna dela eta, michael northam eta dale lloyd amerikarren, duul_drv kanadiarraren edo logoplasm talde italiarraren saiakera zoragarriak. Atal entzungarriaz gain, Kim Casconeren (ikus zehar 51), eta zinemagile errusiarra omentzen duen www.nostalghia.com web orriko arduraduna den Todd S. Trondsonen testu mamitsuek, zenbait zita tartean, osatzen dute, dudarik gabe, maitasun haundiz egindako lan eder hau. “Soinu tonua ez bai batean mantendu behar da, entzuten duguna musika, ahots bat edo haizea izan daitekeenean.” • Xabier Erkizia



Carteles para la supervivencia en el primer mundo

San Sebastián, Mercado de La Brecha, 2003

En el mercado de la Brecha de San Sebastián cuelgan —por fuera—, desde el 24 de octubre, veinte carteles. Es la respuesta de grupos o personas bien dispares, habitualmente dedicadas a otras ocupaciones, a la invitación que en su día les formuló Okupgraf: elaborar un cartel en torno al lema “Carteles para la supervivencia en el primer mundo”. La convocatoria forma parte de la tercera edición de los encuentros bianuales que en torno a la gráfica organizan Mariano Arsuaga, Marian Larzábal, Pablo Donezar e Iñigo Royo. Concebida inicialmente como realización de un “kit de supervivencia en el primer mundo”, su planteamiento pretende ahondar en aspectos de la obra gráfica presentes desde el principio en el trabajo del grupo: la separación entre el arte y las vidas; la mitificación del saber técnico que la legitima; la correspondiente impotencia pasiva de receptores de unas imágenes que se sienten incapaces de crear, y el fetichismo de la obra singular, en esta era de una reproducibilidad técnica que los ordenadores han acrecentado substancialmente, entre otras cuestiones. Así, se invitó a realizarlos a personas o grupos que habitualmente se dedican a otras ocupaciones, y se mantiene abierta la convocatoria para cualquier interesado; los carteles están expuestos en el exterior de un centro comercial, en uno de los puntos más significativos de la vida ciudadana de San Sebastián; se han llevado a cabo con una calidad notable por medio de procedimientos al alcance de cualquier usuario de ordenador, y se contempla su difusión en formatos más pequeños y cuantiosos —calendarios o tarjetas—.



Como participante y como espectador, vaya por delante mi agradecimiento. Veinte años sin televisión no bastan para impedir que algún detritus de fantasías de cordel con pretensiones de diseño se cuelen en mi castigado cerebro, y se agradece encontrarse en una pared, al pasear, imágenes y palabras que tienen lo que todo publicista asalariado —de lujo— busca y arruina en el acto de buscarlo —a jornal y fecha impuestos—: una necesidad en la que se sustentan, de la que nacen y toman sentido. Una necesidad que, ausente en el objeto, constituye a éste en signo de lo que no hay; no de otra vida, sino de ésta vivida de otras maneras, con otras miradas, en otras palabras: arte.

Y viendo pasar a los viandantes, detenerse o no a contemplar u ojear tan sólo esos carteles, asomados tras un puesto de calabazas o asustados al borde de una puerta que da al abismal paraíso de las mercancías de lujo, vienen a continuación las preguntas. Las que sin duda también se hacen en Okupgraf: ¿basta insertar ausencias en una pared para insertarlas en una vida repleta, enferma de hartazgo?; ¿será el resultado práctico de cualquier intervención en el tiempo social descubrir a las hienas publicitarias nuevas hornacinas, santos más baratos y efectivos con que ganar indulgencias en el purgatorio o puntos en alguna tarjeta de consumidor?; ¿podrán participar en esta convocatoria los trabajadores de artes gráficas empleando para ello sus herramientas diarias, sus formatos, calidades, distribuidores y lugares de exposición habituales?; mientras no se alteren otras relaciones que definen lo real, qué es un “anuncio de verdad”, ¿hay otro desenlace concebible para estas propuestas que fundar Otromundo S.L. y tener derecho, entonces sí, a producir, anunciar y distribuir otra mercancía más, a saber, ilusión por vivir con otros?; ¿no existe ya el Vaticano?

Que este mundo tiene sus horas contadas, es obvio: basta mirar cualquier nómina. Como lo es que se acaban las líneas concedidas para el artículo, o los lienzos para los carteles, o los fines de semana para la vida. Me queda pues expresar lo que creo más valioso de esta convocatoria, a pesar de preguntarse todo lo anterior y muchas otras cosas: el haberse hecho. Dar testimonio, para cualquiera de los que nos preguntamos por ausencias parecidas, y desesperamos a menudo de no estar cazando fantasmas, de que no estamos solos. De que allá donde dos se reúnan en un nombre o imagen cualquiera, éste se encarna y se hace mundo. Y de que ése y no otro es el mensaje o la buena nueva de lo que siempre se ha llamado “arte”, entre otros nombres. • José Luis Arántegui

Gitte Villesen

El Cine del Afuera: El Espíritu del Retrato

D.A.E. Donostia, del 5 de septiembre al 15 de noviembre de 2003;
Santa Mónica, Barcelona, del 4 de octubre al 8 de diciembre de 2003

En los últimos años hemos podido observar una destacada atención sobre la incursión de lo “personal” en la práctica artística contemporánea. Nos encontramos ante una destacada proliferación de obras que promueven la subjetividad individual como reflexión sobre las políticas de la identidad o micro-políticas. De esta forma, la narración de las experiencias personales, las pasiones, los hábitos diarios, las emociones o el deseo de cambio cuestionan todo tipo de intento de concebir la identidad como entidad totalizada. Chantal Mouffe se refiere a la pasión y la esperanza como impulsores de un posible cambio del imaginario social basado en alcanzar un estado de emancipación y liberación primeramente individual pero que puede también convertirse en colectivo. La pasión para Mouffe es una fórmula para abandonar la racionalidad a la hora de entender la subjetividad, pero también, quizás, una forma de trascender el orden social establecido. En base a estas ideas, *El Cine del Afuera: El Espíritu del Retrato* se desarrollaba con la intención de construir una reflexión sobre el retrato como ejercicio de subjetividad, es decir, un formato que lanza la expresión personal como acto crítico hacia la economía de valores que regulan nuestra sociedad.

Son sin duda éstas algunas de las claves que nos llevan a tomar el trabajo de la artista danesa Gitte Villesen (Jutland, 1965) como un referente fundamental a la hora de establecer las consecuencias de “lo personal” en la práctica contemporánea. Gitte Villesen comenzó grabando vídeos con gente cercana a su entorno, en base a la lógica de capturar la actividad diaria de estas personas en función de sus aficiones privadas. Es así como realiza varios trabajos con Willy, un vecino suyo en Jutland, de quién se siente fascinada por el modo con el que organiza su vida en relación a sus pasiones exageradas. Willy llegó a coleccionar más de 600 coches diferentes, aunque nunca consiguió poseer más de uno a la vez. Esta debilidad por los coches le impedía ahorrar dinero y llevar una vida como la de sus vecinos. En *Willy as DJ*, Gitte nos invita a conocer otra de sus pasiones, la música y Willy toca en el salón de su casa algunos de sus discos preferidos. En una situación de inusual participación entre la imagen grabada y el espectador, Willy comparte abiertamente sus recuerdos personales vinculados a cada canción y es así como la actividad diaria se percibe como desencadenante de la emoción.

En sus vídeos, como espectadores, sentimos una sensación extraña de interacción. Esto es debido primeramente al propio formato de documental subjetivo como técnica de aproximación, pero sobre todo, a la peculiaridad con la que la propia artista interactúa con la imagen, (oímos su voz detrás de la cámara hasta que decide entrar en escena cuando es necesario) capturando la situación con naturalidad. Otro aspecto importante en el trabajo de Gitte Villesen es la relación de contraste entre la realidad y los ideales personales. Es por esto que en sus vídeos siempre se recogen proyectos individuales al margen de que al final puedan llegar o no a realizarse. Para esta artista, la dualidad proyecto-realidad nos muestra las condiciones económicas, culturales o de género con las que el individuo tiene que negociar a nivel diario. Esta hostilidad evidencia todo un complejo sistema de reglas que determinan cómo se debe hablar de la diferencia, qué sujetos representan esta diferencia y quién/quienes están autorizados a referirse a

ella. En *Two Movies by Jessie*, la artista colabora con un escritor amigo suyo, Lars Eric Frank. El resultado es un video-retrato de Jessie, un transexual de la provincia de Hening en Dinamarca, realizado durante un breve trayecto en coche hacia la costa. En este vídeo, Jessie se limita a explicar dos ideas propias para realizar una película. Lo que realmente importa aquí no es necesariamente que Jessie llegue o no a poner en práctica estas ideas, sino la fuerza y emotividad con la que las está narrando, su proyecto personal ya lo llevó a cabo hace ya un tiempo, cuando decidió recurrir a la cirugía para vivir de acuerdo a cómo siente su sexualidad. Hoy por hoy, sus limitaciones las encuentra quizá en el rechazo de una comunidad pequeña que no sabe vivir con esperanza. En *The Building - The Bikeshop - Andy's furniture*, esta reflexión sobre la producción de los valores sociales, se amplía hacia el espacio del arte. Durante la primavera del 2000, Villesen realizó una serie de grabaciones que recogen las diferentes actividades desarrolladas en un edificio en el sur de Chicago; se trata de un lugar vinculado directamente con la práctica del artista americano Dan Peterman. Este edificio está situado a uno de los lados de la Universidad de Chicago funciona como un local de auto-gestión dirigido por gente de la zona. Cuando Dan Peterman era estudiante, este edificio funcionaba como un Centro de Reciclaje y él trabajaba aquí a cambio de la cesión de espacio como estudio; años más tarde decide comprarlo junto a un trozo de tierra contiguo y al margen de seguir utilizándolo como estudio se ponen en marcha diferentes actividades como la publicación de una revista, el reciclaje de bicicletas, un programa de residencia para artistas, etc. El proyecto de Villesen recoge entrevistas directas con la gente participe de la actividad del edificio y funciona en formato instalación. Un diagrama publicado en un despegable completa las grabaciones donde quedan representadas las relaciones personales generadas a partir de la actividad y el uso en el edificio. Una vez más este vídeo de Gitte Villesen, muestra la pasión individual como posible desencadenante de un ideario social, al mismo tiempo que interactúa con la práctica personal de Peterman, la idea del reciclaje como un proceso de cuestionamiento no sólo del valor de los recursos materiales, sino de la economía de valores que evalúan el propio objeto de arte. • Leire Vergara



Kolpez Kolpe Iñaki Garmendia

Galería T4, Barcelona, del 19 de noviembre de 2003 al 24 de enero de 2004

Kolpez Kolpe es un nuevo trabajo de Iñaki Garmendia presentado en la Galería T4 de Barcelona, aunque también fue el título del trabajo que este artista aportó a la Bienal de Taipei en 2002. Garmendia sometió a cinco jóvenes taiwaneses a intensas sesiones de trabajo para que interpretasen temas del Rock Radical Vasco, entre otros, los de los grupos Zarama y Kortatu. Del álbum publicado en 1988 por este último toma el título *Kolpez Kolpe*.

Lo que se produjo en Taipei está más cerca de una experiencia o performance. La presentación de Barcelona, en cambio, subraya su efecto documental. Un vídeo con la interpretación de varios temas, la traducción de las letras y algunas fotografías componen un sucedáneo del primer acontecimiento.

En cierto modo, todo en este trabajo es un derivado. Si la propuesta inicial supone la traducción de un producto cultural genuino a una lengua y a una cultura distinta, la exposición de los materiales documentales no deja de ser una interpretación del trabajo original.

La relación entre la producción cultural y su localización en el espacio físico es sin duda la más afectada por los efectos de la globalización. *Kolpez Kolpe* emerge como una de las posibilidades creativas que se desprenden de esta relación. Lejos han quedado los tiempos en que la producción cultural se ponía al servicio de una identidad nacional. Todas aquellas imágenes o productos culturales intensamente connotados por la pertenencia a un lugar son candidatos al mercado de lo exótico.

En este sentido, la circulación de la música constituye un ejemplo paradigmático. Su inusitada facilidad para ser transmitida y transformada ha hecho del sonido un vehículo fluido. Tal como sugería Georges Lipsitz en *Dangerous Crossroads* (1994), en muchas ocasiones las músicas locales se insertan en las venas del capital, provocando curiosos mestizajes, fusiones musicales que incluso alcanzan a regresar al punto de partida, como una producción totalmente nueva. *Kolpez Kolpe* es en este sentido un experimento que somete al Rock Radical Vasco a un ejercicio de ventrilocuismo. ¿Qué efecto puede producir el que una banda de punk-rock asiática dé voz e imagen a esos temas tan estrechamente ligados con el nacionalismo y las políticas de resistencia?



El resultado es lo que podríamos denominar una traducción radical. Las letras podrán volcarse a otra lengua y mostrar un cierto grado de correspondencia con los originales, pero el efecto y el sentido definitivo que toda la operación pueda deparar es del todo imprevisible. La exportación de formas locales de resistencia genera en otros contextos caricaturas culturales y políticas.

Cuando *Kolpez Kolpe* se presentó en la Bienal de Taipei, Iñaki Garmendia construyó una estructura en forma de tarima para que los músicos actuasen. En algún momento ese escenario improvisado quedaba oculto por una cortina negra. La estructura en sí nos recuerda que ésta es la obra de un escultor y que esta experiencia tiene lugar en un espacio diferenciado y singularizado. Lo que hace que el contexto de la traducción radical a la que me refería no sea necesariamente otra cultura u otra nación. La ligera elevación del escenario es suficiente para distanciar el experimento del contexto cultural específico y situarlo en un plano más abstracto y formal. En realidad se acerca mucho a un experimento de ingeniería cultural en el que la misma experiencia está produciendo un territorio nuevo. Los gestos, las poses y las actitudes tan propios del mundo del rock demarcan un espacio en el que esos signos se comparten por encima de los contenidos literales y locales. La atmósfera produce el entendimiento más allá de lo que las palabras digan.

Por eso, el vídeo constituye el punto nodal de *Kolpez Kolpe*. El ritmo de la edición tan característico que imprime Iñaki Garmendia incide en la impresión de que contemplamos un acontecimiento cuyo significado queda suspendido. Algo parecido ocurría también en *Goierri Konpeti* (2002), un vídeo realizado conjuntamente con Asier Mendizabal en el que primaba la percepción de acciones y sucesos cuyo sentido último quedaba supeditado a más de un marco de interpretación.

En una ocasión en que entrevisté a Lawrence Weiner, éste comparó la rápida adopción del arte conceptual en todo el mundo con la eclosión de la música rock y su propagación. Lo que *Kolpez Kolpe* revela es que el vehículo de transmisión, en este caso el rock, puede llegar a obliterar el contenido transmitido. O como diría Paul Yonnet: "Las palabras son viejas porque cargan con demasiada historia.

Las guitarras, no". • Carles Guerra

Itziar Okariz, Tregar edificios
BilbaoArte, Bilbao,
del 11 de abril al 13 de junio de 2003

Mujer que trepa edificios. La microfísica del poder en Itziar Okariz
En la muestra que actualmente se exhibe en BilbaoArte, el espectador tendrá ocasión de comprobar el resultado de la evolución sufrida por el trabajo de Itziar Okariz en los últimos años: aún habiendo mantenido en todo momento la referencia al cuerpo (cuerpo humano y muy específicamente cuerpo de mujer; casi siempre el cuerpo de la propia artista) como eje central de sus esculturas, fotografías, vídeos o instalaciones, se advierte, sin embargo, dentro de esa continuidad un cambio sustancial, al aparecer en su obra reciente un interés por ir más allá del ámbito exclusivamente privado, para pasar ahora a reflexionar sobre cómo articular la presencia de dicho cuerpo en el espacio público.

Y es que, en efecto, bien puede decirse que en *video-performances* como *Red Light* (1995) o *The Art of Falling Apart* (1996) asistíamos a la puesta en escena de una suerte de rituales íntimos, situados a medio camino entre la fiesta y el dolor. Todo ese mundo personal se vio culminado con vídeos como *The Hunter* (1997), donde la presencia del cuerpo de la artista quedaba reducida al delicado movimiento de sus manos sujetando una mosca prisionera; en instalaciones como *Pascale y Paraíso* (1998); y sobre todo la serie de cintas *Sweetest* (1999), en la que el sutil juego de sombras en la pared recreaba siniestros cuentos de pérdida y de transformación personal.

Pero es a partir de su serie de fotografías y vídeos agrupados bajo el explícito título *Mear en espacios públicos o privados* (2001) cuando Okariz comienza este nuevo trabajo de reclamación del espacio público, precisamente por la interferencia de un planteamiento radicalmente íntimo: un acto tan banal pero tan cargado de todo tipo de connotaciones como es el de orinar.

En *Tregar edificios* (2003) la lógica que subyace a la acción es la misma, pero Okariz aún da un paso más en la desidentificación personal con su trabajo, al concebir en esta ocasión una acción que realiza otra persona, otra mujer: la escaladora Berta Martín Sancho. De nuevo un cuerpo individual, una mujer, abandona su esfera privada

para reclamar con su presencia el espacio público y político por excelencia, esto es, el espacio de la *polis*, el espacio urbano. No cabe duda, por tanto, que estamos ante una obra de raigambre feminista, y en un claro posicionamiento dentro de la órbita de lo que los estudios culturales han dado en llamar *empowerment*, es decir, ejercicio de “habilitación” personal que implica la asunción de ciertos mecanismos de poder, así como un fuerte sentido de la autoafirmación. Desde esta posición, el feminismo actual conecta con lo que fue el análisis foucaultiano de esa “microfísica del poder” que, según su luminosa acepción, atraviesa todas las relaciones humanas. Y ello lo hace Okariz recurriendo a las armas propias del arte, y de modo muy concreto al repertorio ya clásico de la *performance* (que conecta a su vez con la tradición del *slapstick*), en su penetrante sentido de lo físico, así como de las diversas circunstancias de adaptabilidad del cuerpo al entorno urbano: subir edificios como lo hacía Harold Lloyd o como lo hacía también Gordon Matta-Clark.

Curiosamente, en ese tránsito hacia formas de hacer más interesadas en dicha conexión con lo público, se da también en el trabajo de Okariz una puesta en escena cada vez más próxima a lo documental, en el sentido de ciertos trabajos procesuales y performativos de los años setenta, pero adecuados a las necesidades expresivas del presente: este modo de presentación, que se aparta voluntariamente de las narrativas más intimistas, se ofrece al espectador por medio de un formato que puede ser advertido en toda su obra producida desde el Gure Artea 2001. En el caso de la exposición que nos concierne podemos advertir, en primer lugar, la presencia de dos grandes fotografías que se exhiben en el exterior de la sala propiamente dicha y que funcionan a un nivel de enunciación casi puramente informativo, pues se muestran junto con el nombre de la artista, el título de la exposición y las fechas de la misma. Tan sólo desborda ese marco discursivo el tamaño de las reproducciones, que hace que la imagen se imponga de forma palpable por encima del puro dato documental. Ya una vez en la sala, la tensión se mantiene de forma similar: la sala está totalmente

vacía, y en el centro de la misma, enganchados alrededor de una columna central en 360º, seis monitores muestran incesantemente desde distintos puntos de vista la ascensión de la deportista por la fachada principal del edificio de RENFE de la Plaza Circular bilbaína.

Para entender cómo este acto de autoafirmación que aquí se nos propone resulta poderosamente efectivo, no hace falta más que pensar, alegóricamente, en los porqués de la inmensa distancia de hielo que, durante la noche de la inauguración, el público presente en el cóctel dejó mediar entre sí mismo y la magnífica disyóquei que amenizaba, desafiante, la sesión desde su platos, y que lo hacía en perfecta sintonía con el desafío de la escalada urbana de Berta Martín Sancho y con el de la inteligente, retadora y serena obra de Itziar Okariz. • Gabriel Villota Toyos

FE DE ERRATAS

El texto Itziar Okariz, Tregar edificios que publicamos en el *Zehar 51* no era de Gabriel Villota Toyos. Zehar presenta sus excusas al autor, y reproduce el texto enviado por él.





Project de Xavier Le Roy

La primera presentación tuvo lugar el 12 de septiembre de 2003 en la Fundación Gulbenkian de Lisboa, y de septiembre a diciembre se ha presentado en los espacios siguientes: Festwochen de Berlín, CDC de Toulouse; Tanzquartier de Viena, Kaaithheater de Bruselas, Théâtre de la Ville de París y Espace Pier Paolo Pasolini de Valenciennes.

Project es una pieza que muestra que una pieza es más que una simple pieza. Xavier Le Roy la puso en marcha en 1999, y comenzó como una investigación sobre la relación entre producción, proceso y producto en la danza y el teatro. ¿De qué manera determina la manera de producir lo que producimos? ¿Podemos separar la representación del cuerpo de la manera en que esa representación se hace realidad? ¿Tienen nuestras estructuras sociales, políticas y económicas algún impacto en nuestra manera de entender el cuerpo? ¿De qué manera dan forma, limitan y condicionan el contenido de nuestro trabajo? ¿Pueden las nuevas modas de producción conducir a diferentes tipos de movimiento y representaciones del cuerpo? Entre 1999 y 2002 se llevó a cabo E.X.T.E.N.S.I.O.N.S., una serie continuada de talleres en lugares diferentes con gente diferente, como un experimento en colaboración con el proceso del proceso. El proyecto E.X.T.E.N.S.I.O.N.S. proporcionó y produjo situaciones de trabajo que, cuestionando, remodelando e invirtiendo todos los parámetros que determinan la producción, dieron la vuelta a todo el proceso de trabajo del producto en sí mismo, haciendo y reflejando, intentando y mostrando. No existía separación entre el objeto y su contexto, entre acción, búsqueda, ensayo, producción y presentación pública, la ambición era trabajar con todos estos parámetros a la vez. La idea del juego y la interpretación se convirtió en la herramienta, el tema y el método principal. Como prácticas de interpretación, los juegos ofrecen nuevas perspectivas en las prácticas teatrales, así como en las sociales. Con la habilidad de afectar como ningún otro campo social lo hace, los juegos son construcciones ficticias que al mismo tiempo producen una realidad cultural y social. Estas “construcciones dentro de construcciones” figuran como una herramienta para trabajar en las influencias y efectos del cuerpo —proporcionan la base para trabajar cómo los

cuerpos se ven afectados por situaciones y a cambio se establecen— y al mismo tiempo constituyen un principio coreográfico: los juegos organizan movimientos conforme a las reglas. Las reglas se pueden utilizar como medios de comunicación. Desorganizan y reorganizan la constelación de personas en una situación que no está dada de antemano ni fijada (por el coreógrafo), ni es una escena improvisada como consecuencia de la suma de decisiones individuales. La coreografía se desdobra como una situación, que como una composición, depende de reglas tanto como del uso individual de las mismas, depende de tácticas y estrategias, y por eso depende de las opciones y decisiones que toma cada jugador individual. Aunque sea compuesto, siempre permanece abierto y flexible. Donde el juego es coreografía y la coreografía se convierte en juego, aparecen otras desterritorializaciones y reterritorializaciones; los artistas son a la vez actores, jugadores e intérpretes, la coreografía se vuelve una manera de hacer, viendo y entendiendo, y puede que en el espacio del medio aparezca algo como la subjetividad. En E.X.T.E.N.S.I.O.N.S. y Project aparece el escenario. El Project lleva la performance de vuelta al dispositivo del teatro, de vuelta al reino del espectáculo donde todo empezó. Donde todo empieza al cuestionarse ideas como producción y producto; ahora el desorden está en otro nivel. Se extiende desde la producción de la pieza hasta la percepción de la misma, su proceso de producción secundario, por así decirlo. Ahora, se cuestionan las modas de intercambio con una audiencia, los tipos de percepción y las convenciones de comunicación. Entonces, ¿qué sucede cuando vemos a la gente jugar en el teatro? Juegan y juegan jugando, interpretan e interpretan para interpretar, son las reglas del juego y las convenciones del teatro. Lo que empieza como un simple juego termina siendo el juego del teatro. ¿Se tratará todavía de ganar? • Dorothea von Hantelmann

Marte Spanberg-ek Xavier Le Roy-ri egindako elkarrizketa

CAPITALSak uda arratsalde batean eseri ziren Berlinen Xavier Le Roy-rekin. Une hartan Le Roy Project izeneko lan berria prestatzen ari zen, 2003. urteko irailean CAPITALSen esparruan mundu mailan estreinatzeko asmoz. Abiapuntutzat hartuz Project antzeko proiektuetatik sortua zela, solasaldia antzezenaren eta jolasaren definizioerantz bideratu zen, beti ere praktika koreografikoarekin erlazioan.

MS Zein da zure lanean prozesuarekin duzun erlazioa? Produktuekin, formarekin eta diseinuarekin baino gehiago prozesuarekin erlazionatuta dagoen sinadurarik edo arrastorik ikus al daiteke zure lanean?

XLR Ez dakit prozesuarekin bat datorren “prozesu” sinadura bat identifikatu ote daitekeen nire produktuetan; duela denboraldi bat hasi nintzen, ordea, hura nolabait irakurgarria edo ulergarria egiten haie-tako bakoitzean. Ekoizpen batean lanean ari naizela, ordea, ekoizpen moduak eta lan metodoak, eta prozesuko beste elementu guztiak ere aldatzen saiatzen naizen bitartean, beti azalduko da beste moduren batean eta sinadura bat bada, aldatzen den horietako bat da, eta ezin da konparazio formal batekin antzeman.

Beti saiatzen naiz “lan prozesuan dagoen aurkezpen estetikitik” aldentzen. Jarri ohi den aitzakia, alegia, lana ez dagoela amaitua, baina erakutsi egiten dugu eta ikusleari eskatzen diogu ulertzeko edo modu egokian begiratzeko etab.

Labur esateko, nire iritziak, ikusleak zaretzen aldetik, Self-unfinished prozesua antzeman dezakezue kamera geldoko sekzioan atzeraka ibiliz, Product of Circumstances-en lan prozesua entzutea “pieza baten edukian ez da nahikoa iritzi kritiko baterako”, E.X.T.E.N.S.I.O.N.S.#1 osoan parte hartu, begiratu, entzun eta sentitu, eta horrek azpimarratu egiten ditu zuk egiten dituzun galderak (prozesuarekin erlazionatutako produktuk), eta Giszelle-en prozesua bigarren zatiko tituluen eta eszenen adierazpenean dago.

MS 1999. urtetik aurrera E.X.T.E.N.S.I.O.N.S. proiektua lantzen ibili zara, nahiz eta egia esan proiektu hori Berlinen hasi zen 1998an. Garai hartan antzezle, ikusle eta parte-hartzaileen posizioa aldatzeko prozesua eta lana adierazbide gogorra zen, eta performancearen inguruko ideia puskatzen ari zela ematen zuen. Beharbada hauxe esan nahi zen: “Barkatu, hil da, ez dago emanaldi gehiago, ez dago tokirik mota horrelako ikuskizun gehiago egiteko”. Arestian, bilakaera berri bat izan da, eta prozesu irekia performance bihurtzen ari da berriz ere. Stockholmen hasi eta estreinaldia Lisboan izan zen 2003an. Eszenatokia al da, eta bere esparru argia, diskurtso kritikorako lekua berriz ere?

XLR Beti ikusi dut antzokia diskurtso kritikorako leku bezala. Proiektu kritiko bakoitzak bere bilakaera eta aurkezpen espazioa, denbora eta metodoa zehazten ditu. E.X.T.E.N.S.I.O.N.S. proiektua lantzen hasi zen, eta esperimentatzen, antzezten eta aurkezten, antzerki edo dantza aurkezpenetarako edo entseguetarako ez zen espazio batean, entsegutik antzezenera pasatzeko lanean zebiltzalako, beste lan metodo batzuk garatzeko helburuarekin, aldi berean koreografia baten produkzioaren parametro guztia kontrolatuz. Ondorioz, proposatu egin nuen entsegu lokaletatik eta antzokietatik ateratzea, entsegura eta antzezena hurbiltzen ahalegintzen zen lan mota saihesteko eta aldi berean, gai izan nahi nuen bi horien artean edo batetik bestera pasatzen legokeen lan egoera bilatzen saiatzeko. Beste hitz batzuetan, ez genuen egoera argi batean egon nahi, hau esateko moduan: hau performance baten antzezena da edo hori performance baterako entsegua da. Eta saiatu gara ustez aurrerabidean EZ zegoen lan bat egiten. Proiektu honen garapenetako bat antzokira itzultzea izan da, antzokia antzezen koreografikorako espazioa den aldetik, bere kontzertuak zalantzan jartzeko beharra duen pieza koreografiko batean lanean ari garelako. E.X.T.E.N.S.I.O.N.S. proiektuaren egoera desberdine-



tatik datozen ideia zaparrada bat injektatzea bezala da, proiektuan falta zen zatia bilatu nahian, hau da, gutxien aldentuta dagoen ikusleekiko harremana. Zehatzago esateko, Donostian, Freiburgen, Hong Kongen, Sao Paulon, Stockholmen, Utrechtan, eta azkenik Berlinen egin ziren tailerren jarraipena da. Berlinen erabaki zen iluntze oso bat iraungo zuen koreografia bat egitea antzoki areto batean erakusteko. Proiektu horren izenburua *Project* da eta azpidatzia *Extensions Workshop as a Piece* izan zitekeen. Produktibitate gisa ulertzen den antzezen koreografiko bakoitzaren barruan dagoen prozesua ikusteko beste modu bat da. Koreografia ekoizpenen antzokia da eta bertan, ekoizleek (antzeleak-koreografoak) eta hartzaileek (ikusleak) bat egiten dute. Antzezenean, koreografia beti ari da jardunean bi aldeetan. *Project*-ek prozesu oso horren ikusgarritasunean, ulermenean edo pertzepzioan lan egiten du. Antzezentasunaren diskurtsoari jarraitzen badiogu, zuk diozun moduan, “performancearen aurkezpenaren ingurunea” ere “puskatuko litzateke”, baita antzokian egindako antzezen baten kasuan ere.

MS Zein praktika koreografiko eramango ditu taldeak zehazki E.X.T.E.N.S.I.O.N.S.-etik *Project*-era? Badakit antzezenaren eta jolasen arteko erlazioan lanean ibili zarela, praktika koreografikoen kontzertuak erkatzeko modu bezala ulertua. Kirolak eta jolasak *Project*-eko proposamen koreografikoaren parte izango al dira, eta horrela balitz, zein dira lortu nahi dituzun ezaugarriak, eta zer gai proposatu nahi dituzu?

L.J. Huizinga-k *The Cultural Limits of Play and the Serious* obraren antzezena honela definitu zuen: “antzezenaren ezaugarri formalak batuta, esan daiteke bizitza ‘arruntetik’ nahiko kontzienteki kanpo dagoen jarduera libre bat dela “ez-serioa” delako, baina aldi berean antzeleak guztiz eta biziki bereganatzen du. Interes materialekin erlaziorik ez duen jarduera da, eta ezin da etekinik atera bertatik. Bere denbora eta espazio mugen arabera jokatzeko, finkatutako arauekin bat eginik eta modu ordenatuan. Giza taldeak sortzea bultzatzen du, eta taldeok sekretuez inguratuko eta beren diferentzia nabarmentzeko joera dute mundu arruntaren ondoan, bere burua mozortuz edo beste edozein modutan”.

Non kokatzen da *Project* beharbada biena den, hau da, interpretazioaren eta koreografiaren definizioari dagokionez? Eta nola egiten dio aipamena desberdinagoa den Roger Caillois-en antzezen eta jolasaren definizioari? *Make-believer* obraren seigarren puntua bereziki interesatzen zait; bertan adierazten da antzezena bigarren errealitate edo irrealitate aske baten kontzientzia bereziarekin batera doala, egiazko bizitzaren aurka balego bezala. Zein zentzutan egiten dio aipamena *Project*-ek ilusio ideia horri, antzerkia guztiz baldintzatzen duen horri, espazio eta praktika bezala?

XLR Bai, taldeak E.X.T.E.N.S.I.O.N.S.-etik zenbait praktika eramango ditu, adibidez, kirolak eta jolasak, eta *Project*-en proposamen koreografikoaren parte izango dira. *Project*-ekin jolasen printzipioak eraman nahi ditugu koreografiaren lan esparrura eta bi arlo (jarduera) batetik bestera pasatu. Horretarako jolasen ezaugarri ez-produktiboak produktio koreografikora eraman eta aldatu beharko dira.

Idea hori erabiliz, hainbat egoera jarri nahi ditugu praktikan, batetik, mugimenduak egiterakoan gorputzak aldi berean aurkezteko (jolasaren arauekin bat egirik) eta bestetik, erabaki libreen arloa landu nahi dugu (jolarean eta egoeraren azalpenean eragiteko asmoz).

Ezaugarri hori erdiesteko, jolasetan oinarritutako egoerak eta lan metodoak lantzen ditugu. Jolasaren ideia eta “performance egoerak” lantzen eta aurkeztean lagunduko ligukeen koreografia bat garatzeko arauak aztertzen ari gara, edo, beste hitz batzuetan esateko, antzezleek koreografian duten parte-hartze maila desberdinak aztertzen ari gara. Jolasa tresna bezala erabiltzen da antzezleei rol bat antzezte hutsetik baino haratago joaten laguntzeko edo gorputz mota jakin bat antzeztu ahal izateko egin beharreko mugimenduetan beren presentzia mugatzeko, edo inprobisazioaren bat-batekotasun hutserako. Ezarritako inguru koreografikoak eta prozesuak mugimenduaren arrazoia, ekintza eta momentuaren arteko erlazio sorta zabalagoa ezartzea ahalbidetzen dute, bere pertzepziotik hasi eta egikaritu arte. Parte-hartzaileei eszenatik presentzia eta parte-hartze desberdinak izateko aukera eskaintzen die. Antzezlea antzeztzen ari den bitartean egiten dituen ekintzen “errealitatearen” eta antzeztzen ari den rolaren “fiktizioaren” artean dagoena adieraztea da helburua. Lan horren pertzepzioak gai korapilatsu bat planteatu du: beharrezkoa da ala ez arauak ezagutzea, gure proposamenak lantzen jarraitzeko?

Kirol edo jolas batzuen eta arte performanceen arteko berdintasunak eta desberdintasunak interesatzen zaizkit, ikuskizun bezala hartuak. Zenbait jolas edo kirolek (futbola esaterako) helburu konbentzionala dute ezaugarritzat (adibidez, baloi bat ahal bezain hainbestetan atean sartzea, horretarako gorputzeko zenbait atal bakarrik erabiliz). Horrela lortzen dituzte ahaleginez egindako antzezpene ikusgarriak. Erreferentzia da eta ikuskizuna bideratzen du. Artea egitea ikusgarri bihurtzen da beste konbentzio batzuen bitartez: apartekoa, berria, ilusioa. Pertzepzio mota horiek nahastea interesatzen zait, objektibitatea, subjektibitatea, itxaropenak eta ustekabeen arteko erlazioa performance batean kuestionatzeko.

Idazkerari eta jolasari buruzko De Certeau-ren pentsaera ildoari jarraitzen badiogu, koreografiaren eta jolasaren arteko erlazioaren beste alderdi interesgarri bat ateratzen da argira. Izan ere, biak dira praktikak formalizatzen diren lekuak; jolasak praktika sozial eraginkorretatik banandua egotea suposatzen du; aldi berean, koreografia “jolas idatzia” da, edo zehatzago esateko, idaztearekin du harremana, definizioz sistema baten produkzioa da, formalizatorako espazio bat: bere “zentzua” ezarri zen errealitate batera itzultzea da (“jolas idatzia”), errealitatea aldatu ahal izateko, eta eraginkortasun sozialerantz bideratzen da.

Horregatik koreografia praktika sozial eraginkorretatik banandua dago (jolas batean bezala) eta aldi berean, (“jolas idatzi” gisa uler daitekeelako) eraginkortasun sozialerantz jotzen du. Nola erlazionatzen dira bi alde horiek? Uler edo irakur al dezakegu hori, eta horrela balitz, nola? Nire ustez horiek *Project*-ek argitu nahi dituen beste gai batzuk dira.

Roger Caillois-ek jolasak maiz “bigarren errealitate” batekin edo nolabaiteko “irrealitate” batekin erlazionatuta daudela idazten duenean, uste dut “bizitza errealean” zati bati buruz diharduela, “bigarren errealitate” bat balitz bezala, eta nik ez dut “bizitza errealar” kontra-jarria bezala ulertzen, baizik eta hartan txertatuta edo lotua. Jolasak gure errealitatearen parte direla ere esaten du.

Project-en hau erabiltzen dugu fikzioak eta ilusioak “benetan erreala” deitzen dugunarekin nola erlazionatzen den aztertzeko proposamen bezala, edo, “gezurrezko erreala” al da? Performance batean, egoerak errealak bezain gezurrezkoak dira, ilusio erreale bat. Edo fiktizioak baino gehiago fiktizio fiktizioak al dira?

Hori dela eta, zuk diozun moduan, antzezteari bigarren errealitatearen edo irrealitate libre horren kontzientzia bereziak laguntzen dio, bizitza errealean aurka balego bezala, baina niretzat interesgarriena da “irrealetik” “errealerako” igarobidea erakusten duela edo “fiktzio irreal” batetik “fiktzio erreale” baterako igarobidea, koreografiaren eta dantzaren ezaugarria ere bere oraingotasun-presentzian. Dantzak eta koreografiak obra bat (artelan bat) sortzeko joera dute eta obra hori, bere kabuz, “birtualki” existitzen da, antzeztzen denean bakarrik existitzen da, jolasak bezala. Jolasaren mende dago bere esentziari existentzia gehitzea. Antzeztu egin behar da, esan genezake, existitzeko. Beste modu batera esanda, antzezteak eta jolasek zer existitzen den galdetzea eragiten dute. Zer eraikitzen den lehendik existitzen zena arabera (adibidez, arauak)? Nola erabiltzen dira arauak? Zer da erreproduktzioa eta produkzioa? Zertan dira berdinak eta desberdinak gure eguneroko bizitzako arauak? Horregatik *Project*-ek haiekin lan egiten du, eta jolasei eta antzezpenei buruzko nozioak erabiltzen ditu, performancearen paradigmaman lan egiten uzten dutelako.

MS Nola definitzen duzu performancea, eta zergatik da garrantzitsua zuretzat, ikusleengana zuzentzeko modua den aldetik?

XLR Uste dut erantzunik onena Dorothea Von Hantelmann aipatzea dela. Hala dio: “Zentzurik zabalenean performanceak produkzio kulturalaren prozesurantz jotzen du —bere kontingentzia eta konbentzionaltasun guztiekin— eta hari esker jabetzen gara esanahia orainaldian gertatzen dela. Artearen hizkuntzan, performanceak, hasiera eta bukaera duen arte forma bat bezala, artearen produkzioaren eta erreproduktzioaren denborazkotasun, espaziotasun eta pertsonifikazio jakinak ekartzen ditu ondorioz. Zentzu zabalago batean, performancearen paradigmatik adierazten du nola gizarteak, nola giza erlazioak etengabe produzitu eta erreproduzitzen diren, gizabanako bakoitzak egiten dituen jardueren bitartez; behin eta berriz, nahiz eta arau jakin batzuei jarraitu. Goizean jantzen gara, komunikatzen gara, museoetara joaten gara, ideiak arte objektu gauzatzen ditugu, eszenatoki gainean antzeztzen dugu, gu gara ikusleak, guk osatzen dugu publikoa, maitemintzen gara, baieztatzen dugu, kritikatzten dugu, eta jarduera horiek guztiak, euren egunerokotasun edo berezitasunean, gure erabaki eta iritzietan oinarritzen dira, eta aldi berean ulertzen, irakurtezen bihurtzen dira errepikatzen dituzten edo harremanak dituzten aurrekoen ezaugarriak soilik aukeratuz. Zentzu horretan, performancea beti da “egite bat eta egindako gauza bat” Elin Diamond-ek idatzi zuen moduan. Subjektuaren berezitasunei so egiten die, produzitzaile eta produktu bezala hartua; “ni” agente antzezte bezala eta “ni” performance horiek eta horien bidez eratua. Agentziaren gaia planteatzen du harreman sozialen negoziazio prozesu etengabe gisa...” eta horrek egiten du garrantzitsua, ikusleengana zuzentzeko modua den aldetik.

• Marte Spanberg

Los CAPITALS se sentaron una tarde de verano en Berlín con Xavier Le Roy, que estaba ocupado preparando su nuevo proyecto Project, que tendría su estreno mundial en el marco de CAPITALS en septiembre de 2003. Tomando como punto de partida cómo Project nació de algunos proyectos relacionados, la conversación giró hacia las definiciones de la interpretación y los juegos en relación con las prácticas coreográficas.

MS ¿Cuál es tu relación con el proceso de tu trabajo? ¿Es posible ver una firma en tu trabajo más relacionada con el proceso que con los productos, la forma o el diseño?

XLR No sé si se puede identificar una firma de “proceso” de acuerdo con el proceso de mi trabajo, pero desde hace algún tiempo he intentado que sea posible leerla o entenderla en cada uno de ellos. Pero mientras intente cambiar los medios de producción, así como los métodos de trabajo y todos los demás elementos del proceso cuando trabajo en una producción, siempre aparecerá con otra forma y, si es una firma, es una de esas que cambia y no se puede reconocer con una comparación formal.

Siempre trato de escapar del “trabajo en proceso de presentación estética”: el tipo de excusa de que el trabajo no está terminado pero lo mostramos y pedimos a la audiencia que entienda o lo mire de la manera adecuada, etc.

Para ser breve, creo que como espectador se puede percibir el proceso de *Self-Unfinished* al caminar hacia atrás a cámara lenta, escuchar el proceso de trabajo de *Product of Circumstances* en “el contenido de una pieza no es suficiente para una postura crítica”, mirar, oír y sentir, y participar en ello, en todo el E.X.T.E.N.S.I.O.N.S.#1, que se centra en las preguntas que usted está haciendo (productos relacionados con el proceso), y el proceso de Giszelle está en la expresión de los títulos y de las escenas de la segunda parte.

MS Desde 1999 ha estado ocupado con E.X.T.E.N.S.I.O.N.S., de hecho, es algo que empezó como un proyecto en 1998 en Berlín. Era un momento en el que el trabajo y el proceso de cambiar las posiciones del actor, el espectador y el participante era arriesgado, y la noción del marco de la performance parecía romperse. Tal vez lo que se quería decir era: “Lo siento, está muerto, no hay más actuaciones, no hay lugar para ese tipo de espectáculos”. Recientemente, se está produciendo un desarrollo en el que el proceso abierto se está volviendo performance otra vez, con sus comienzos en Estocolmo y estreno en Lisboa en 2003. ¿Vuelven a ver el escenario y su marco como un lugar para el discurso crítico?

XLR Nunca he dejado de ver el teatro como un lugar para el discurso crítico. Cada proyecto crítico requiere su espacio, tiempo y método de desarrollo y presentación. El proyecto E.X.T.E.N.S.I.O.N.S. empezó a trabajarse, experimentarse, interpretarse y presentarse en un espacio que no era un espacio para la presentación y/o el ensayo del teatro o de la danza, porque se estaba trabajando en el paso del ensayo a la representación con el fin de desarrollar otros métodos de trabajo, controlando al mismo tiempo todos los parámetros de la producción de una coreografía. Por lo tanto, propuse salir de los teatros y locales de ensayo para evitar un tipo de trabajo que intente acercarse al ensayo y/o a la representación y, al mismo tiempo, ser capaz de buscar estados de trabajo que estarían entre estos dos o pasando siempre de uno a otro. En otras palabras, no queríamos estar en una situación donde, por ejemplo, se pudiera decir: esto es la representación de una performance o esto es el ensayo de una performance. Y hemos intentado hacer un trabajo que se suponía que NO iba a estar en progreso. Uno de los desarrollos de este proyecto es volver al teatro, porque nosotros trabajamos en una pieza coreográfi-

ca que necesita cuestionarse las convenciones del teatro como un espacio para la representación coreográfica. Es como una inyección de un montón de ideas que salen de diferentes situaciones de E.X.T.E.N.S.I.O.N.S., buscando la parte que falta del proyecto, que es la relación con un público menos alejado. Más concretamente, es la continuidad de los talleres que se hicieron en San Sebastián, Freiburg, Hong Kong, Sao Paulo, Estocolmo, Utrecht y, finalmente, Berlín, donde se tomó la decisión de hacer una coreografía que durara toda una tarde-noche para representarla en una sala de teatro. El título de este proyecto es *Project* y el subtítulo podría ser *Extensions Workshops as a Piece*. Es otra manera de ver el proceso que está dentro de cada representación coreográfica entendida como productividad. Una coreografía es un teatro de producciones en el que los productores (actores-coreógrafos) y los receptores (espectadores) se unen. Durante la representación, la coreografía está siempre en funcionamiento en ambos lados. *Project* trabaja con la visibilidad, la comprensión o la percepción de todo este proceso. Si seguimos el discurso de la performance, como usted dice, “el marco de la presentación de la performance” también “se romperá”, incluso en el caso de que la presentación se hiciera en un teatro.

MS ¿Concretamente, cuáles son las prácticas coreográficas que se trasladarán de E.X.T.E.N.S.I.O.N.S. a *Project*? Sé que usted ha estado trabajando en la relación entre la interpretación y los juegos como una forma crítica de confrontar las convenciones de la práctica coreográfica. ¿Formarán parte los deportes y las estrategias de juego de la propuesta coreográfica de *Project* y, si es así, cuáles son las características que quiere darle y qué cuestiones quiere proponer?

L.J. Huizinga definió la interpretación en *The Cultural Limits of Play and the Serious* de la siguiente manera: “Sumar las cualidades formales de la actuación podemos decir que es una actividad libre situada, de forma bastante consciente, fuera de la vida “ordinaria” por ser “no seria”, pero que al mismo tiempo absorbe al intérprete intensa y profundamente. Es una actividad relacionada con intereses no materiales, y no se puede sacar ningún beneficio de ella. Procede dentro de sus propias fronteras de tiempo y espacio, de acuerdo con unas reglas fijas y de una manera ordenada. Promueve la formación de grupos sociales que tienden a rodearse de secretos y a resaltar su diferencia respecto al mundo común disfrazándose o de cualquier otra forma”. ¿Dónde se posiciona *Project* en relación con esta definición de, tal vez, tanto la interpretación como la coreografía? Y, ¿en lo que respecta a la definición de interpretación y juego de Roger Caillois? Estoy especialmente interesado en el sexto punto de *Make-believer*, en el que afirma que la interpretación está acompañada de una conciencia especial de una segunda realidad o de una libre irrealidad, como en contra de la vida real. A este respecto, ¿hace *Project* alguna referencia a esta noción de ilusión, que, por supuesto, está condicionada al teatro, como son el espacio y la práctica?

XLR Sí, el grupo se llevará consigo algunas prácticas de E.X.T.E.N.S.I.O.N.S. como, por ejemplo, deportes y juegos que formarán parte de la propuesta coreográfica de *Project*. Con *Project* queremos trasladar los principios de los juegos al entorno del trabajo coreográfico y pasar de un campo (o actividad) a otro. Esto requiere una transformación y transferencia de las características no productivas de los juegos a la producción coreográfica.

Usando esta idea, también esperamos poner en práctica situaciones en las que se presentarían cuerpos simultáneamente durante la ejecución de los movimientos (de acuerdo con las reglas del juego) y en el campo de las decisiones libres (influyendo en el juego y en la representación de la situación).

Para obtener esta característica, desarrollamos situaciones y métodos de trabajo basados en los juegos. También estamos analizando la idea de los juegos y las reglas para desarrollar una coreografía que nos permitiría trabajar y presentar diferentes “estados de performance” o, en

otras palabras, distintos niveles de participación de los actores en la coreografía. El juego se usa como herramienta para posibilitar a los actores ir más allá de la mera interpretación de un papel, para limitar su presencia en la ejecución de los movimientos que representan un tipo de cuerpo concreto o para la mera espontaneidad de la improvisación. El entorno y los procesos coreográficos aplicados nos permiten establecer una mayor variedad de relaciones entre la causa de un movimiento, la acción y el momento, desde su percepción hasta su ejecución. Proporciona a los participantes varias apariciones y participaciones en el escenario. El objetivo es señalar lo que se encuentra entre la “realidad” de las acciones del intérprete mientras interpreta y la “ficción” del papel que representa. La percepción de este trabajo plantea un asunto complicado: ¿es necesario o no conocer las reglas para seguir el desarrollo de nuestras propuestas?

Me interesan las similitudes y las diferencias entre algunos juegos o deportes y las performances artísticas (como la danza, por ejemplo), aceptadas como espectáculos. Algunos juegos o deportes (como el fútbol, por ejemplo) se caracterizan por el hecho de que tienen un objetivo convencional (por ejemplo, conseguir que el balón entre en la portería tantas veces como sea posible, utilizando para ello únicamente ciertas partes del cuerpo). De ahí consiguen las espectaculares actuaciones por las que se esfuerzan; es la referencia y dirige el espectáculo. Hacer arte se vuelve espectacular a través de otras convenciones: lo extraordinario, lo nuevo, la ilusión. Me interesa mezclar estos distintos tipos de percepción para cuestionar las relaciones entre objetividad, subjetividad, expectativas y sorpresa en la performance.

Al seguir la corriente de pensamiento de De Certeau sobre la escritura y los juegos, se revela otro aspecto interesante de la relación entre coreografía y juego. De hecho, ambos son espacios donde se formalizan las prácticas; el juego presupone estar separado de las prácticas sociales efectivas; al mismo tiempo, la coreografía es un “juego escrito” o, más exactamente, está relacionada con la escritura, lo que, por definición, es la producción de un sistema, un espacio para la formalización cuyo “sentido” es devolverlo a la realidad en la que se estableció (el “juego escrito”) para poder cambiar la realidad; apunta hacia una eficiencia social.

Por lo tanto, la coreografía está separada de las prácticas sociales efectivas (como lo está el juego) y, al mismo tiempo, dado que se puede percibir como un “juego escrito”, apunta hacia una eficiencia social. ¿Cómo se relacionan estos dos aspectos? ¿Podemos entender o leer esto, y, en el caso de que así fuera, cómo podríamos hacerlo? Creo que éstas son otras cuestiones que *Project* quiere resolver.

Cuando Roger Caillois escribe que a menudo los juegos están relacionados con una “segunda realidad” o una especie de “irrealidad”, pienso que está hablando de una parte de la “vida real” como si fuera una “segunda realidad”, lo que yo no entiendo como contrario u opuesto a la “vida real”, sino más bien como incluida en ella o entrelazada con la misma. También dice que los juegos sí forman parte de nuestra realidad.

En *Project* utilizamos esto como una propuesta para explorar cómo la ficción y la ilusión están relacionadas con lo que podríamos llamar lo “realmente real”, o ¿es lo “falsamente real”? Durante una performance, las situaciones son tan reales como ficticias, una ilusión real. ¿O son más ficticiamente ficticias que realmente ficticias?

Por lo tanto, la interpretación, como usted dice, va acompañada de una especial conciencia de una segunda realidad o de una irrealidad libre, como en contra de la vida real, pero lo más interesante para mí es que indica el paso de lo “irreal” a lo “real” o de una “ficción irreal” a una “ficción real”, lo que también es una característica de la coreografía y la danza en su presente (presencia). La danza y la coreografía tienden a crear una obra (una obra de arte), y esta obra, que por sí misma existe “virtualmente”, sólo se hace real cuando se interpreta, como un juego. Depende del juego el que se le dé existencia a su esencia. Se tiene que interpretar para que exista.

En otras palabras, la interpretación y los juegos plantean la cuestión de qué es lo que existe, ¿qué se construye en el presente de acuerdo con lo que ya existía antes (por ejemplo, las reglas)? ¿Cómo se usan las reglas? ¿Qué es la reproducción y/o la producción? ¿En qué se parecen y se diferencian las reglas de nuestra vida cotidiana? Por ello, *Project* trabaja con ellas y usa las nociones de juego e interpretación porque permiten trabajar en el paradigma de la performance.

MS ¿Cómo define usted la performance y qué es lo que la hace importante para usted como forma de dirigirse al público?

XLR Creo que la mejor respuesta para esta pregunta es citar a Dorothea Von Hantelmann: “En su sentido más amplio, la performance apunta hacia el proceso de producción cultural —en todas sus contingencias y convencionalidades— y nos hace conscientes del hecho de que el significado está en el presente. En términos de arte, la performance, como una forma de arte con un principio y un final, implica una temporalidad, espacialidad y personificación específicas de la producción y la recepción del arte. En un sentido más general, el paradigma de la performance indica cómo la sociedad, las relaciones sociales, se producen y reproducen constantemente a través de acciones interpretadas por cada individuo; una y otra vez, aunque siguiendo ciertas reglas. Nos vestimos por la mañana, nos comunicamos, vamos a museos, materializamos ideas en objetos de arte, actuamos sobre el escenario, somos público, formamos parte de la audiencia, nos enamoramos, afirmamos, criticamos... y todas estas acciones, en su cotidianeidad o especialidad, se basan en nuestras decisiones e intenciones y, al mismo tiempo, se vuelven comprensibles, legibles, sólo eligiendo características de las anteriores que se repiten o a las que hacen referencia. En este sentido, la performance es siempre “un hacer y una cosa hecha”, como escribió Elin Diamond. Apunta hacia particularidades del sujeto como productor y producto; al “yo” como agente actuante y el “yo” constituido en y por estas performances. Plantea la cuestión de la agencia como un proceso continuado de negociación de las relaciones sociales...” y esto es lo que la hace importante como forma de dirigirse al público.

• Marte Spanberg



Mirada sinóptica

Paola Yacoub, Michel Lasserre, *Beirut es una ciudad magnífica. Cuadros sinópticos/Beirut is a Magnificent City. Synoptic Pictures*, Barcelona : Fundació Antoni Tàpies, 2003. 128 páginas.

Editado también en francés y alemán con la colaboración de la Akademie Schloss Solitude de Stuttgart y el apoyo del Ministère de la culture et de la communication - Centre national des arts plastiques - FIACRE (ayuda a la edición) y de la Caisse des dépôts et consignations, París.

“Nunca podremos dejarnos hechizar por las formas de la arquitectura si no estamos en empatía con los pensamientos de los que surgieron”. Esta cita de Proust, extraída de su *Contra Sainte-Beuve*, casi podría servir como lema del texto que comentamos. Sólo con añadir, allí donde Proust dice “pensamientos”, “historia”, “estrategias geopolíticas” y “violencia”, si no fuera porque, quizás, en el fondo, todos ellos no sean más que extraños sinónimos.

En el marco de las “Representaciones árabes contemporáneas” que la Fundació Tàpies de Barcelona y Witte de With de Rotterdam pusieron en marcha a partir del año 2002, ya han aparecido, de forma paralela a las diferentes exposiciones y seminarios, el primer volumen de *Tamáss* –dedicado a Beirut– y una monografía con trabajos de la fotógrafa Randa Saath. Mientras llega el segundo *Tamáss*, éste sobre El Cairo, acaba de publicarse un volumen con diversos trabajos de Paola Yacoub (Beirut, 1966) y Michel Lasserre (Auch, 1947). No hace falta insistir en la extraordinaria relevancia del proyecto dirigido por Catherine David, que *Zehar* ha seguido con atención y detenimiento. En primer lugar, en aquello que afecta a su capacidad de movilizar iniciativas de producción entre diferentes colectivos libaneses y cairotas, y, sobre todo, en la capacidad de generar nuevas estrategias de circulación para diferentes prácticas estéticas que, aquí y en su lugar de origen, mantienen una problemática relación con las políticas de visibilidad. En este sentido, el volumen de Yacoub y Lasserre, *Beirut es una ciudad magnífica. Cuadros sinópticos*, es, antes que nada, una magnífica noticia.

Saree Makdisi ya señaló que Líbano no sólo es un estado paradigmáticamente postmoderno sino, con toda seguridad, el primer ejemplo de un estado en *leaving*. Azotado por una guerra civil entre 1975 y 1991, Líbano mantiene todavía hoy, más de una década después del fin oficial de la contienda, una situación de alerta y de “excepcionalidad” que hace válida la tesis de Giorgio Agamben de que “el estado de excepción es la regla”: conflictos internos todavía abiertos, hostigamiento continuo por parte del ejército israelí, vigilancia de Siria. “La rutina también significa habituarse de modo involuntario al estado de guerra”. De todo ello se ocupan las imágenes y los textos de Yacoub y Lasserre, trenzando una cartografía imposible allí donde el territorio, el paisaje y la arquitectura parece que se resisten a la mirada: de ahí la naturaleza sinóptica de su trabajo, en busca de la benjaminiana “imagen dialéctica” que impide reconvertir el presente en mito. Si el nuestro es un tiempo que nos ha acostumbrado a habitar sincrónicamente las cosas, las imágenes/palabras de Yacoub y Lasserre pueden leerse como una decisiva aportación al hermetismo casi indecifrabable de nuestra contemporaneidad.

Su trabajo empieza con un ensayo en torno a la renovación urbana de Beirut, superpuesta a la guerra y que, en el fondo, la mantiene. Resuena el eco de Clausewitz: la política es la continuación de la guerra por otros medios. Parece que lo mismo puede decirse de la reconstrucción de la capital libanesa.



Beirut es una ciudad magnífica
Cuadros sinópticos
Beirut is a Magnificent City
Synoptic Pictures

PAOLA YACOUB
MICHEL LASSERRE

Pero es, sin embargo, en sus trabajos sobre la frontera donde Yacoub y Lasserre elaboran su aportación más significativa. El sur del Líbano, ocupado por Israel hasta el 2000 y abandonado por el Estado libanés en beneficio de Hezbolá y Siria. Mantenido, pues, como campo de batalla y como frontera extraña y paradójica: la línea de alto el fuego, “característica de las fronteras modernas”: Construcciones interrumpidas de la época de la ocupación, poblaciones abandonadas, terrenos de cultivo desertizados, devastación de la economía de producción, campos repletos de minas (130 mil sólo en los alrededores de Borghos). También, los restos de las fortificaciones construidas por los ingleses en 1940, que se superponen a las nuevas fronteras con Israel. A medio camino entre un paisaje elegíaco de reminiscencias pictóricas italianizantes y un campo de batalla, la guerra fuerza a modificar el régimen de la mirada de estos territorios, descifrando, en cada señal, la huella de una cicatriz; y, en cada elemento del paisaje y la arquitectura, del desplazamiento del sentido. Y, sin embargo, como señalan Yacoub y Lasserre, “si queremos ver la guerra en estos paisajes, en seguida se vacían”. Quizás porque su naturaleza se asemeja a un palimpsesto o a ese “archivo fantasmal” del que hablaba Derrida: pura imagen de una ausencia que, por no estar, configura y define el futuro. En toda su incertidumbre.

Y, al final, queda, también como presencia fantasmal, el miedo. El miedo y la incertidumbre, claro. “Cualquier tarea se convierte en una empresa de alto riesgo minada por innumerables factores de incertidumbre”. • Xavier Antich

